



*Ministero dell'Istruzione*

# **Piano Triennale Offerta Formativa**

I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS

PDTF015003

Triennio di riferimento: 2022 - 2025



*Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS è stato elaborato dal collegio dei docenti nella seduta del **09/12/2024** sulla base dell'atto di indirizzo del dirigente prot. **ITIGFS8813** del **03/12/2024** ed è stato approvato dal Consiglio di Istituto nella seduta del **17/12/2024** con delibera n. 1*

*Anno di aggiornamento:*

**2024/25**

*Triennio di riferimento:*

**2022 - 2025**



## La scuola e il suo contesto

- 1 Analisi del contesto e dei bisogni del territorio
- 2 Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali
- 3 Risorse professionali



## Le scelte strategiche

- 4 Aspetti generali
- 5 Priorità desunte dal RAV
- 8 Obiettivi formativi prioritari  
(art. 1, comma 7 L. 107/15)
- 10 Piano di miglioramento
- 14 Principali elementi di innovazione
- 15 Iniziative previste in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR



## L'offerta formativa

- 20 Traguardi attesi in uscita
- 23 Insegnamenti e quadri orario
- 26 Curricolo di Istituto
- 30 Azioni per lo sviluppo delle competenze STEM
- 39 Moduli di orientamento formativo
- 46 Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO)
- 49 Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa
- 58 Attività previste in relazione al PNSD
- 60 Valutazione degli apprendimenti
- 63 Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica



## Organizzazione

- 64** Modello organizzativo
- 66** Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza
- 67** Reti e Convenzioni attivate
- 69** Piano di formazione del personale docente



## Analisi del contesto e dei bisogni del territorio

La città di Padova è sede di importanti realtà industriali e aziendali; il loro ampliamento e sviluppo necessita di una sempre maggiore disponibilità di tecnici specializzati come i periti informatici. Anche al di fuori del capoluogo patavino, attorno ai principali centri urbani si stanno sviluppando aree industriali sempre più specializzate e rivolte al settore della tecnologia. Il diploma di perito informatico è dunque oggetto di un interesse sempre più elevato da parte degli enti aziendali e si presume che la richiesta di personale in possesso di tale diploma sia destinata a crescere. L'Istituto prepara ad un tipo di professione che consente agli allievi, una volta terminato il percorso di studi, di integrarsi pienamente nel contesto lavorativo e sociale nel quale essi vivono, senza dover volgere lo sguardo altrove per garantirsi una occupazione soddisfacente, gratificante e remunerativa.



## Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali

<b>Laboratori</b>	Con collegamento ad Internet	3
	Chimica	1
	Disegno	1
	Elettronica	1
	Fisica	1
	Informatica	3
	Lingue	2
	Multimediale	3
<b>Biblioteche</b>	Classica	1
<b>Aule</b>	Proiezioni	8
<b>Strutture sportive</b>	Convenzione con il Centro Universitario Sportivo	1
<b>Attrezzature multimediali</b>	PC e Tablet presenti nei laboratori	54
	PC e Tablet presenti nelle biblioteche	4
	PC e Tablet presenti in altre aule	2
	Smart tv in aula	5



## Risorse professionali

Docenti	15
Personale ATA	3



## Aspetti generali

Priorità dell'istituto sono:

- sviluppare il pensiero critico e le metodologie dell'apprendimento attivo, aperto al rapporto con il mondo del lavoro, anche ai fini di favorire il rientro nei processi dell'istruzione di giovani che hanno interrotto il loro percorso scolastico;
- favorire lo sviluppo dell'autonoma capacità di giudizio e l'esercizio della responsabilità personale e sociale;
- fornire una solida base culturale sia a carattere umanistico e linguistico sia a carattere scientifico e tecnologico, costruita attraverso lo studio, l'approfondimento, l'applicazione di linguaggi e metodologie di carattere generale e specifico, correlati a settori fondamentali per lo sviluppo economico e produttivo del Paese;
- far acquisire agli studenti conoscenze sia teoriche che applicative utilizzando una didattica di tipo progettuale e laboratoriale;
- favorire le esperienze in contesti applicativi, l'analisi e la soluzione di problemi ispirati a situazioni reali e a contesti lavorativi attraverso stage e progetti di simulazione di impresa.





## Priorità desunte dal RAV

### ● Risultati scolastici

---

#### Priorità

Incrementare l'adesione scolastica a partire dal primo anno.

#### Traguardo

Sviluppo delle conoscenze e competenze nell'ambito formativo

#### Priorità

Ridurre la dispersione scolastica legata al sistema scolastico

#### Traguardo

Ridurre la dispersione scolastica legata al sistema scolastico

### ● Risultati nelle prove standardizzate nazionali

---

#### Priorità

Migliorare i risultati conseguiti alle prove INVALSI.

#### Traguardo

Sensibilizzare gli studenti a dare il meglio durante le prove.





## Competenze chiave europee

---

### Priorità

Sensibilizzare gli studenti all'acquisizione di un livello più elevato nella conoscenza, competenza e capacità della lingua straniera in funzione dell'indirizzo di studi; conseguire certificazioni informatiche, in modo da aumentare l'autonomia nella gestione delle risorse tecnologiche.

### Traguardo

Approfondimento lingua straniera e acquisizione di certificazioni informatiche.

### Priorità

Approfondire la competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.

### Traguardo

Aumentare mediante la comprensione di competenze personali, interpersonali e interculturali e tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa.

## ● Risultati a distanza

---

### Priorità

Coinvolgere non solo lo staff, ma i singoli docenti dei Consigli di classe nelle riflessioni sui risultati nei momenti di passaggio da un ordine di scuola ad un altro

### Traguardo

Coinvolgere i docenti dell'Istituto in attività di raccolta e riflessione di dati sul percorso



scolastico a distanza.



# Obiettivi formativi prioritari (art. 1, comma 7 L. 107/15)

## Obiettivi formativi individuati dalla scuola

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014
- incremento dell'alternanza scuola-lavoro nel secondo ciclo di istruzione



## LE SCELTE STRATEGICHE

Obiettivi formativi prioritari (art. 1, comma 7  
L. 107/15)

PTOF 2022 - 2025

- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti
- definizione di un sistema di orientamento



## Piano di miglioramento

### ● **Percorso n° 1: Arricchimento formativo nell'ambito delle materie scientifiche di chimica e biologia.**

---

Rivolto agli studenti della classe prima e della classe seconda con lo scopo di coniugare nuovi contenuti didattici con metodologie sperimentali innovative. Ai ragazzi sarà proposta un'intensa attività di laboratorio, da svolgere in classe e in laboratorio, per dare la possibilità di entrare in contatto con il mondo della ricerca scientifica, le tecniche e gli strumenti utilizzati.

Per tutto l'anno scolastico gli studenti sfrutteranno il laboratorio approfondendo la conoscenza delle materie di Scienze integrate Chimica e Biologia.

Le finalità dell'approfondimento sono:

- creare curiosità ed interesse verso le materie scientifiche attraverso attività di laboratorio, favorendo un'apprendimento esplorativo dei fenomeni. I ragazzi saranno coinvolti attivamente in esperimenti di chimica e biologia e sarà fornito loro tutto il materiale necessario. Saranno stimolati a trovare soluzioni pratiche ai temi proposti attraverso ipotesi e sperimentazioni;
- motivare l'apprendimento della biologia e della chimica facendo conoscere la struttura e l'organizzazione di un ambiente scientifico al di fuori della realtà scuola/didattica;
- favorire il lavoro di gruppo e la capacità di socializzazione.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

---

Obiettivi di processo legati del percorso

---

### ○ **Inclusione e differenziazione**



Favorire il lavoro di gruppo e la capacità di socializzazione. Con le attività proposte si cercherà di sviluppare collaborazione tra i ragazzi e far maturare in loro uno spirito di cooperazione, apprendimento responsabile e fiducia nelle proprie abilità pratiche.

---

## ● **Percorso n° 2: Corso di Robotica**

---

Rivolto agli studenti del triennio, lo scopo è di interagire con nuovi strumenti di controllo programmabili e utilizzo di componenti elettronici, mediante la proposta di nuovi contenuti didattici che approfondiscono gli argomenti trattati nelle materie tecniche del triennio. Ai ragazzi sarà proposta un'intensa attività di laboratorio, da svolgere nei laboratori dell'istituto, per dare la possibilità di entrare in contatto con il mondo della progettazione di nuovi sistemi informativi autonomi.

Nel periodo che parte dal mese di ottobre fino al mese di aprile, gli studenti suddivisi in gruppi e seguiti da un docente, sfrutteranno i laboratori approfondendo la conoscenza di metodi di progettazione meccanica e di programmazione di schede di controllo.

Le finalità del corso sono:

- creare curiosità ed interesse verso le materie scientifiche attraverso attività di laboratorio, favorendo un'apprendimento esplorativo dei fenomeni. I ragazzi saranno coinvolti attivamente in competizioni che testeranno la bontà dei sistemi sviluppati;
- essere stimolati a trovare soluzioni pratiche a nuovi temi proposti;
- favorire il lavoro di gruppo e la capacità di socializzazione;
- partecipazione alle competizioni di ROBOCUP JR.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

---



## Obiettivi di processo legati del percorso

---

### ○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

Intraprendere il percorso di certificazione per ampliare il curriculum personale e raggiungere alti livelli di conoscenza della materia.

---

### ● **Percorso n° 3: Game Development**

---

Il mondo dei videogiochi in Italia è estremamente acerbo, noi principalmente fruiamo questo mondo solo da consumatori e non da sviluppatori, ma nonostante questo stile di vita è molto radicato nelle nuove generazioni.

La proposta è quella di far capire cosa c'è dietro ad un videogioco, partendo dalle basi (cos'è un videogioco, la storia, i tool, i linguaggi), adatte anche alle prime classi, per poi spostarsi su topic più complessi come la programmazione ad oggetti nei videogiochi, i pattern usati, la struttura di un motore grafico, l'ottimizzazione, e i motori grafici leader del settore ( Unity3D, Unreal Engine) con approfondimenti su come tutto questo viene usato.

## Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

---

## Obiettivi di processo legati del percorso

---

### ○ **Orientamento strategico e organizzazione della**





## scuola

Aumentare il dialogo con le strutture scolastiche di ordine inferiore.

---



## Principali elementi di innovazione

### Sintesi delle principali caratteristiche innovative

---

I principali aspetti innovativi proposti dall'Istituto sono:

- pratiche didattiche sempre più rivolte al settore tecnologico e basate su una sempre più efficiente e mirata esperienze laboratoriale; in particolare da anni viene svolto il laboratorio di robotica, nel merito del quale gli studenti mettono in pratica le proprie conoscenze teoriche e imparano a realizzare robot autonomi;
- organizzazione di corsi atti a sviluppare una maggiore consapevolezza delle realtà aziendali e imprenditoriali (Web Design, uso di simulatore d'impresa );
- organizzazione di corsi di recupero mirati e volti a colmare lacune e incertezze, in modo da garantire una maggiore omogeneità di conoscenze e saperi all'interno delle classi;
- utilizzo di metodologie didattiche innovative come flipped classroom e peer education.

### Aree di innovazione

---

#### ○ RETI E COLLABORAZIONI ESTERNE

La Rete Scuole del Veneto è nata per soddisfare l'esigenza del dialogo tra scuole che promuovono la Robotica Educativa nel territorio, è finalizzata a sensibilizzare i giovani sin dalla scuola primaria e secondaria all'utilizzo e alla programmazione di robot nell'ambito scolastico.



## Iniziativa prevista in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

### Progetti dell'istituzione scolastica

---



Riduzione dei divari territoriali

#### ● **Progetto: Orientamento e Potenziamento delle Competenze in Realtà Virtuale con ITACA**

---

##### **Titolo avviso/decreto di riferimento**

Riduzione dei divari negli apprendimenti e contrasto alla dispersione scolastica - Scuole paritarie non commerciali

##### **Descrizione del progetto**

Il progetto formativo utilizza la piattaforma ITACA Multiverse per sviluppare percorsi di mentoring e orientamento personalizzati attraverso roleplay immersivi in realtà virtuale (VR). I partecipanti avranno l'opportunità di sviluppare competenze di base, potenziare la motivazione, ricevere accompagnamento formativo, e partecipare a laboratori co-curricolari interattivi. L'obiettivo principale è fornire uno spazio virtuale sicuro e coinvolgente in cui gli studenti possano lavorare in modo individuale o collaborativo, sviluppando competenze trasversali. Gli Obiettivi del progetto sono i seguenti: 1. Mentoring e Orientamento Personalizzati: Offrire un percorso di mentoring e orientamento su misura, adattato alle esigenze e agli interessi degli studenti. 2. Potenziamento delle Competenze di Base: Migliorare competenze chiave come la comunicazione, la risoluzione di problemi e la capacità di lavorare in team. 3. Motivazione e Accompagnamento: Creare percorsi di accompagnamento che aiutino a sviluppare la



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

consapevolezza di sé, stimolando la motivazione e l'autonomia. 4. Percorsi Formativi e Laboratori Co-curricolari: Integrare attività laboratoriali interattive per favorire l'apprendimento esperienziale e la collaborazione. 5. Innovazione Didattica: Sfruttare la realtà virtuale per offrire modalità didattiche innovative e coinvolgenti, migliorando la partecipazione attiva e l'apprendimento degli studenti. Il progetto è rivolto a studenti di scuole secondarie di primo e secondo grado, con particolare attenzione a: - Studenti con bisogni educativi speciali (BES) - Studenti a rischio di dispersione scolastica - Studenti che necessitano di potenziamento delle competenze di base. La Struttura del Progetto è la seguente: Fase 1: Valutazione Iniziale Obiettivo: Analizzare il livello di competenze e motivazione degli studenti. Strumenti: Colloqui individuali e questionari di valutazione iniziale. Fase 2: Introduzione alla Piattaforma ITACA Multiverse Obiettivo: Formare gli studenti all'utilizzo della piattaforma VR ITACA Multiverse. Attività: Sessioni di formazione pratica su come navigare e interagire nel mondo virtuale. Fase 3: Percorsi di Roleplay per il Potenziamento delle Competenze Obiettivo: Utilizzare roleplay immersivi per sviluppare competenze di base come comunicazione, problem-solving e lavoro di squadra. Attività: Simulazioni di situazioni reali, come colloqui di lavoro, risoluzione di conflitti, gestione di progetti. Fase 4: Mentoring e Orientamento Personalizzato Obiettivo: Offrire supporto individuale attraverso sessioni di mentoring in cui i tutor guideranno gli studenti nella definizione di obiettivi e percorsi di sviluppo personale. Attività: Sessioni individuali e di gruppo con tutor esperti all'interno di scenari virtuali. Fase 5: Laboratori Co-curricolari in Realtà Virtuale Obiettivo: Integrare attività laboratoriali per lo sviluppo di competenze tecniche e trasversali. Attività: Progetti collaborativi su temi quali robotica, coding, soft skills e creatività digitale, sviluppati in ambienti virtuali. Fase 6: Valutazione Finale e Certificazione delle Competenze Obiettivo: Valutare i progressi compiuti dagli studenti e certificare le competenze acquisite. Strumenti: Test di valutazione, autovalutazioni e feedback dai tutor. Il percorso offre una modalità di apprendimento divertente e coinvolgente, con un impatto significativo sulle competenze di base e sulle motivazioni.

### Importo del finanziamento

€ 20.104,89

### Data inizio prevista

15/09/2024

### Data fine prevista

15/09/2025



## Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Numero di studenti che accedono alla Piattaforma	Numero	24.0	0
Studenti o giovani che hanno partecipato ad attività di tutoraggio o corsi di formazione	Numero	24.0	0

## Approfondimento

In un mondo in continua evoluzione, è fondamentale fornire agli studenti strumenti innovativi che favoriscano sia lo sviluppo delle competenze di base che l'orientamento personale e professionale.

La Realtà Virtuale (VR) rappresenta una tecnologia immersiva in grado di migliorare l'apprendimento, rendendo le esperienze didattiche più coinvolgenti e memorabili.

Questo progetto si articola in due aree principali: il potenziamento delle competenze di base e l'orientamento attraverso il mentoring.

### Orientamento e Mentoring

Il primo asse del progetto si concentra sull'orientamento professionale e sul mentoring, utilizzando la Realtà Virtuale per offrire agli studenti esperienze immersive che li introducano al mondo del lavoro.

Attraverso percorsi virtuali, gli studenti potranno esplorare ambienti lavorativi realistici e vivere giornate tipo in diversi settori professionali.

Queste simulazioni permetteranno di comprendere meglio le dinamiche dei diversi mestieri, le competenze richieste e le possibilità di carriera.

Un ulteriore elemento è rappresentato dalle sessioni di mentoring virtuale, in cui un tutor virtuale potenziato da AI, guiderà gli studenti in attività di riflessione e autoanalisi.



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

Sarà inoltre possibile simulare colloqui di lavoro e situazioni decisionali, offrendo agli studenti strumenti pratici per affrontare il loro futuro.

Infine, i laboratori dedicati alle soft skills permetteranno di rafforzare competenze come problem solving, lavoro di squadra e comunicazione efficace, tutte fondamentali per il successo personale e professionale.

### Potenziamento delle Competenze di Base

Il secondo asse del progetto si propone di migliorare le competenze curricolari fondamentali e di sviluppare ulteriormente le capacità trasversali degli studenti.

Attraverso moduli VR interattivi, verranno affrontate materie come scienze naturali, lingua inglese, fisica, geometria, letteratura italiana e competenze digitali in modo innovativo e coinvolgente.

Gli studenti potranno esplorare concetti scientifici complessi attraverso simulazioni visive tridimensionali, praticare lingue straniere interagendo con avatar madrelingua in scenari realistici e partecipare a laboratori virtuali che permettano loro di sperimentare attività difficili da organizzare in classe o pericolose, integrando il tutto con la conoscenza della Realtà Virtuale ed il suo uso consapevole.

Le attività previste comprendono esercitazioni pratiche sia individuali che di gruppo, con un feedback immediato per garantire un apprendimento efficace.

La tecnologia VR sarà integrata con materiali didattici tradizionali e momenti di riflessione guidata con gli insegnanti, in modo da favorire una comprensione approfondita e duratura delle conoscenze acquisite.

### Metodologia

L'approccio metodologico prevede un uso immersivo della tecnologia VR per favorire un apprendimento attivo e coinvolgente.

I percorsi saranno personalizzabili in base alle esigenze formative degli studenti, garantendo una piena integrazione tra attività virtuali e momenti di debriefing con i docenti.

La metodologia sarà strutturata per promuovere la motivazione degli studenti e stimolare una partecipazione attiva durante tutto il progetto.

### Valutazione dell'Impatto



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

L'impatto del progetto sarà valutato attraverso indicatori di successo che includono il miglioramento dei risultati nelle discipline di base, l'aumento della consapevolezza sulle opportunità scolastiche e professionali e il livello di soddisfazione espresso da studenti e docenti.

Saranno utilizzati questionari pre e post intervento, osservazioni qualitative e dati forniti dai software VR per una valutazione approfondita e accurata.

### Conclusioni

Questo progetto si propone di innovare la didattica e l'orientamento scolastico grazie all'uso della Realtà Virtuale, offrendo agli studenti un'esperienza formativa unica e coinvolgente.

La combinazione tra potenziamento delle competenze di base e mentoring immersivo rappresenta un approccio all'avanguardia per preparare i giovani alle sfide future.





## Traguardi attesi in uscita

### Secondaria II grado - TIPOLOGIA: SCUOLA SEC. SECONDO GRADO NON STATALE

---

Istituto/Plessi

Codice Scuola

I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS

PDTF015003

Indirizzo di studio

---

#### ● **INFOR. TELECOM. - BIENNIO COMUNE**

#### ● **INFORMATICA**

Competenze comuni:

competenze comuni a tutti i percorsi di istruzione tecnica:

- utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici.
- stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali, sia in prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e di lavoro.
- utilizzare gli strumenti culturali e metodologici per porsi con atteggiamento razionale, critico e responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni, ai suoi problemi, anche ai fini dell'apprendimento





permanente.

- utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle

strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.

- padroneggiare la lingua inglese e, ove prevista, un'altra lingua comunitaria per scopi comunicativi

e utilizzare i linguaggi settoriali relativi ai percorsi di studio, per interagire in diversi ambiti e contesti professionali, al livello B2 del quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER).

- utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente

informazioni qualitative e quantitative.

- identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.

- redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni

professionali.

- individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per

intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento.

### Competenze specifiche:

competenze specifiche di indirizzo:

- scegliere dispositivi e strumenti in base alle loro caratteristiche funzionali

- descrivere e comparare il funzionamento di dispositivi e strumenti elettronici e di telecomunicazione.

- gestire progetti secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della

qualità e della sicurezza

- gestire processi produttivi correlati a funzioni aziendali

- configurare, installare e gestire sistemi di elaborazione dati e reti

- sviluppare applicazioni informatiche per reti locali o servizi a distanza

Nell'articolazione "Informatica", con riferimento a specifici settori di impiego e nel rispetto delle

relative normative tecniche, viene approfondita l'analisi, la comparazione e la progettazione di

dispositivi e strumenti informatici e lo sviluppo delle applicazioni informatiche.



## Approfondimento

---

A conclusione il percorso quinquennale consente allo studente l'inserimento diretto nel mondo del lavoro, non solo nel campo specifico dell'informatica e delle telecomunicazioni, ma nei diversi campi ove queste tecnologie trovano impiego determinante. Permette altresì di:

- accedere alle facoltà universitarie
- accedere al sistema dell'Istruzione e Formazione Tecnica Superiore
- seguire i percorsi di studio e di lavoro previsti per l'accesso agli albi delle professioni tecniche.

Il Perito in Informatica trova collocazione non solo nelle imprese specializzate nella produzione e gestione di software, ma anche in tutte quelle altre attività (industriali, commerciali, di servizi, della Pubblica Amministrazione) nelle quali sia rilevante l'uso dei sistemi di elaborazione.



## Insegnamenti e quadri orario

### I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS

#### Monte ore previsto per anno di corso per l'insegnamento trasversale di educazione civica

Il collegio dei docenti ha stabilito che l'insegnamento della disciplina trasversale di educazione civica sarà di 33 ore annue per ogni classe, distribuite nei tre trimestri.

#### Approfondimento

DISCIPLINE COMUNI	ORE				
	1° biennio	2° biennio e quinto anno costituiscono un percorso formativo unitario			
	1^	2^	3^	4^	5^
Lingua e letteratura italiana	4	4	4	4	4
Lingua inglese	3	3	3	3	3
Storia	2	2	2	2	2
Matematica	4	4	3	3	3
Diritto ed economia	2	2			



Scienze integrate - Scienze della Terra e Biologia	2	2			
Scienze integrate - Fisica	2 + 1 LAB	2 + 1 LAB			
Scienze integrate - Chimica	2 + 1 LAB	2 + 1 LAB			
Tecnologia e tecniche di rappresentazione grafica	2 + 1 LAB	2 + 1 LAB			
Tecnologie informatiche	1 + 2 LAB				
Scienze e Tecnologie Applicate		3			
Geografia generale ed economia	1				
Scienze motorie e sportive	2	2	2	2	2
Religione cattolica o attività alternative	1	1	1	1	1
Complementi di matematica			1	1	
Informatica		3 + 3 LAB	3 + 3 LAB	2 + 4 LAB	
Telecomunicazioni		1 + 2 LAB	1 + 2 LAB		
Sistemi e reti		2 + 2 LAB	2 + 2 LAB	1 + 3 LAB	
Tecnologie e Progettazione di Sistemi Informatici e di Telecomunicazioni (TPSIT)		2 + 1 LAB	1 + 2 LAB	1 + 3 LAB	
Gestione progetto, organizzazione d'impresa					3
Ore settimanali dell'Articolazione	3	3	16	16	17



scelta

Totale ore settimanali	33	32	32	32	32
Di cui in laboratorio	5	3	8	9	10



## Curricolo di Istituto

### I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS

---

#### SCUOLA SECONDARIA II GRADO

---

#### Approfondimento

Con la riforma scolastica avviata a partire dall'anno scolastico 2010/2011 l'ISTITUTO TECNICO diventa di settore TECNOLOGICO con indirizzo INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI con articolazione INFORMATICA. Il corso di studi è quinquennale, caratterizzato da una solida base culturale a carattere scientifico e tecnologico in linea con le indicazioni dell'Unione Europea. Sono previste:

Un'area di istruzione generale, comune a tutti gli indirizzi del SETTORE TECNOLOGICO.

Un'area per indirizzo INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI che mira a far acquisire agli studenti le specifiche conoscenze teoriche e applicative, spendibili nei contesti di vita, studio e lavoro di una società moderna per la quale le tecnologie informatiche e delle telecomunicazioni sono sempre più condizionanti per la risoluzione dei problemi e per la gestione autonoma di situazioni caratterizzate da continue innovazioni.

L'Educazione civica (L. 92/2019) nell'Istituto segue una programmazione trasversale, graduale e progressiva per classi parallele. Il Collegio dei docenti, in data 30/11/2020, ha concordato di trattare in ogni classe, in maniera interdisciplinare, tematiche afferenti i tre nuclei indicati dalla norma:

1. Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà

La conoscenza, la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale rappresentano il primo e fondamentale aspetto da trattare. Esso contiene e pervade tutte le altre tematiche, poiché le leggi ordinarie, i regolamenti, le disposizioni organizzative, i comportamenti



quotidiani delle organizzazioni e delle persone devono sempre trovare coerenza con la Costituzione, che rappresenta il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese. Collegati alla Costituzione sono i temi relativi alla conoscenza dell'ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali, delle Autonomie Locali e delle Organizzazioni internazionali e sovranazionali, prime tra tutte l'idea e lo sviluppo storico dell'Unione Europea e delle Nazioni Unite. Anche i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza (ad esempio il codice della strada, i regolamenti scolastici, dei circoli ricreativi, delle Associazioni...) rientrano in questo primo nucleo concettuale, così come la conoscenza dell'Inno e della Bandiera nazionale.

## 2. Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio

L'Agenda 2030 dell'ONU ha fissato i 17 obiettivi da perseguire entro il 2030 a salvaguardia della convivenza e dello sviluppo sostenibile. Gli obiettivi non riguardano solo la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, ma anche la costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone, primi fra tutti la salute, il benessere psico-fisico, la sicurezza alimentare, l'uguaglianza tra soggetti, il lavoro dignitoso, un'istruzione di qualità, la tutela dei patrimoni materiali e immateriali delle comunità. In questo nucleo, che trova comunque previsione e tutela in molti articoli della Costituzione, possono rientrare i temi riguardanti l'educazione alla salute, la tutela dell'ambiente, il rispetto per gli animali e i beni comuni, la protezione civile.

## 3. Cittadinanza digitale

Alla cittadinanza digitale è dedicato l'intero articolo 5 della Legge, che esplicita le abilità essenziali da sviluppare

nei curricoli di Istituto, con gradualità e tenendo conto dell'età degli studenti. Per "Cittadinanza digitale" deve

intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Sviluppare questa capacità a scuola, con studenti che sono già immersi nel web e che

quotidianamente si imbattono nelle tematiche proposte, significa da una parte consentire l'acquisizione di

informazioni e competenze utili a migliorare questo nuovo e così radicato modo di stare nel mondo, dall'altra





mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le

conseguenze sul piano concreto. L'approccio e l'approfondimento di questi temi dovrà iniziare fin dal primo ciclo

di istruzione: con opportune e diversificate strategie, infatti, tutte le età hanno il diritto e la necessità di esserne

correttamente informate. Non è più solo una questione di conoscenza e di utilizzo degli strumenti tecnologici,

ma del tipo di approccio agli stessi; per questa ragione, affrontare l'educazione alla cittadinanza digitale non può

che essere un impegno professionale che coinvolge tutti i docenti contitolari della classe e del Consiglio di classe.

Rientrano nel Curricolo della nuova disciplina le attività che l'Istituto negli scorsi anni ha dedicato alla Educazione stradale, alla Educazione alla legalità, l'Educazione alla salute e al benessere. In ogni classe, inoltre, ci sarà un coordinatore di Educazione civica scelto, nei primi due anni tra i docenti di Diritto ed Economia e, negli ultimi tre anni, tra i docenti coordinatori di classe.

L'insegnamento della disciplina concorre a integrare il Profilo educativo, culturale e professionale dello studente a conclusione del secondo ciclo del sistema educativo di istruzione e formazione (D.Lgs. 226/2005, art. 1 c. 5, Allegato A) come segue: Conoscere l'organizzazione costituzionale ed amministrativa del nostro Paese per rispondere ai propri doveri di cittadino ed esercitare con consapevolezza i propri diritti politici a livello territoriale e nazionale.

Conoscere i valori che ispirano gli ordinamenti comunitari e internazionali, nonché i loro compiti e funzioni essenziali

Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica anche attraverso l'approfondimento degli elementi fondamentali del diritto che la regolano, con particolare riferimento al diritto del lavoro.

Esercitare correttamente le modalità di rappresentanza, di delega, di rispetto degli impegni assunti e fatti propri all'interno di diversi ambiti istituzionali e sociali.





Partecipare al dibattito culturale.

Cogliere la complessità dei problemi esistenziali, morali, politici, sociali, economici e scientifici e formulare risposte personali argomentate.

Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale.

Rispettare l'ambiente, curarlo, conservarlo, migliorarlo, assumendo il principio di responsabilità.

Adottare i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente in cui si vive, in condizioni ordinarie o straordinarie di pericolo, curando l'acquisizione di elementi formativi di base in materia di primo intervento e protezione civile.

Perseguire con ogni mezzo e in ogni contesto il principio di legalità e di solidarietà dell'azione individuale e sociale, promuovendo principi, valori e abiti di contrasto alla criminalità organizzata e alle mafie.

Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica.

Compiere le scelte di partecipazione alla vita pubblica e di cittadinanza coerentemente agli obiettivi di sostenibilità sanciti a livello comunitario attraverso l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.

Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del Paese.

Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni.

Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica:

Il Collegio dei docenti del 30/11/2020 ha concordato di condividere criteri, griglie di valutazione con descrittori di livelli comuni per ciascuno dei tre nuclei fondanti del nuovo insegnamento. Il voto di fine periodo sarà proposto per ciascuno studente dal coordinatore di Educazione civica della classe, dopo aver raccolto i dati e le evidenze da tutti i docenti contitolari dell'insegnamento.



## Azioni per lo sviluppo delle competenze STEM

Dettaglio plesso: I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS

---

SCUOLA SECONDARIA II GRADO

---

### ○ Azione n° 1: Startup your life

Si tratta di un'iniziativa di educazione imprenditoriale e di orientamento allo studio e al lavoro che permetterà agli studenti di acquisire, nell'ambito dei Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO), competenze manageriali e imprenditoriali.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

---

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---

Sviluppare il pensiero creativo.

Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

Utilizzare fonti informative di generi differenti.



Osservare, misurare, passare al modello.

Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

Acquisire consapevolezza delle proprie capacità.

Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica di economia circolare per la salvaguardia del pianeta. □

## ○ **Azione n° 2: Certificazione informatica ICDL**

ICDL – International Certification of Digital Literacy, letteralmente “Certificazione Internazionale delle Competenze Digitali” – è il nuovo nome per il programma ECDL in Europa (la vecchia “Patente Europea del Computer”). Si tratta della certificazione digitale più diffusa al mondo: certifica il possesso di differenti competenze informatiche, da quelle base fino alle più specialistiche, che vengono verificate mediante il superamento di esami.

Il programma di certificazioni ICDL – articolato secondo gli interessi e le esigenze di studenti, lavoratori, professionisti e, in generale, dei cittadini – è uno standard internazionale riconosciuto dai principali enti e organismi che si occupano di competenze digitali

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

---

## ○ **Azione n° 3: ROBOCUP JUNIOR Veneto**

L'ITI G. FERRARIS fa parte della rete di scuole denominata ROBOCUP JUNIOR Veneto (<http://www.robocupjrveneto.it/>) e come tale partecipa a gare territoriali > regionali > nazionali coinvolgendo gli studenti di tutte le classi in veri e propri concorsi di robotica nei



quali vengono presentate realizzazioni progettate e costruite interamente dalla A alla Z nel corso dell'anno scolastico. I ragazzi vengono così coinvolti in progetti stimolanti e ricchi di soddisfazione e, mediante l'utilizzo di manuali in lingua inglese, migliorano senza dubbio anche l'apprendimento della lingua. RESCUE LINE e RESCUE MAZE sono le categorie di Robocup JR alla quale partecipa l'istituto.

## Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

---

## Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---

Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e i processi di ricerca azione. □

Sviluppare il pensiero creativo.

Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del coding. □

Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo. □

Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

Utilizzare fonti informative di generi differenti. □

Osservare, misurare, passare al modello. □

Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi. □

Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo. □



Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni. □

Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione. □

Ritrovare il piacere di giocare insieme ai compagni per realizzare un manufatto. □

Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità. □

Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali. □

## ○ Azione n° 4: Progetto di Scacchi

Il corso è rivolto ai ragazzi della classe prima e si svolge nell'arco dei primi due trimestri per un'ora alla settimana subito dopo l'orario scolastico. Mira a sviluppare l'apprendimento e l'acquisizione delle tecniche base di gioco e strategie degli scacchi. Il progetto prevede inoltre l'iscrizione degli studenti che lo vorranno ai Giochi Studenteschi.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

---

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---

Sviluppare il pensiero creativo.

Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del coding. □

Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione. □

Ritrovare il piacere di giocare insieme ai compagni per realizzare un manufatto. □



## ○ Azione n° 5: Corso di Visual Design

VISUAL DESIGN rivolto a tutti gli studenti con la finalità di analizzare il ruolo della comunicazione applicata al web, attraverso lo studio delle regole della comunicazione grafico-visiva comprendente cromie, font e immagini inserite nel contesto della multimedialità e che ne costituiscono la fruibilità. Il raggiungimento delle competenze professionali previste si attua attraverso una formazione teorica e pratica che include l'acquisizione di competenze comportamentali tali da garantire, al termine del percorso formativo, la piena padronanza di tutte le competenze necessarie e la loro immediata spendibilità nell'ambiente lavorativo.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

---

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---

Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e i processi di ricerca azione. □

□

Sviluppare il pensiero creativo.

Sperimentare la soggettività delle percezioni.

Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del coding. □

Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo. □

Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.





- Utilizzare fonti informative di generi differenti. □
- Osservare, misurare, passare al modello. □
- Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi. □
- Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo. □
- Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni. □
- Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione. □
- Ritrovare il piacere di giocare insieme ai compagni per realizzare un manufatto. □
- Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità. □
- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali. □

## ○ Azione n° 6: Progetto Videogiochi

Si tratta di un'esperienza volta a far capire cosa c'è dietro ad un videogioco, partendo dalle basi (cos'è un videogioco, la storia, i tool, i linguaggi) per poi spostarsi su topic più complessi come la programmazione ad oggetti nei videogiochi, i pattern usati, la struttura di un motore grafico, l'ottimizzazione e i motori grafici leader del settore (Unity3D, Unreal Engine) con approfondimenti su come tutto questo viene usato nel progetto.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

---

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---



Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e i processi di ricerca azione. □  
□

Sviluppare il pensiero creativo.

Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del coding. □

Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo. □

Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

Utilizzare fonti informative di generi differenti. □

Osservare, misurare, passare al modello. □

Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi. □

Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo. □

Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni. □

Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione. □

Ritrovare il piacere di giocare insieme ai compagni per realizzare un manufatto. □

Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità. □

Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali. □

## ○ Azione n° 7: REACT a scuola

Attualmente, a livello scolastico, il programma ministeriale prevede l'insegnamento di tecnologie, riguardo lo sviluppo web, che sono delle ottime basi per la comprensione delle fondamenta del funzionamento generale dei siti web, ma che sono "limitative" nei confronti del decisamente più ampio spettro degli strumenti utilizzabili nel loro sviluppo e





nei confronti

della realizzazione di app e piattaforme.

A tal proposito sarebbe importante ampliare i possibili orizzonti degli studenti in questo campo al fine di stimolare i ragazzi ad aumentare le proprie prospettive e attitudini rispetto al

mondo dello sviluppo in generale. Inoltre tramite la frequentazione di questo corso i ragazzi saranno anche in grado di sviluppare soft skills come la capacità di lavorare in gruppo, il

team leading (tramite l'apprendimento trasversale della gestione di un progetto) e il "problem solving".

Oltre ciò i partecipanti avranno modo di interfacciarsi ad un ambiente professionale dando loro inoltre la possibilità di confrontarsi direttamente con personale qualificato.

## Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

---

## Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---

Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e i processi di ricerca azione. □

□

Sviluppare il pensiero creativo.



Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del coding. □

Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo. □

Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

Utilizzare fonti informative di generi differenti. □

Osservare, misurare, passare al modello. □

Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi. □

Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo. □

Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni. □

Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione. □

Ritrovare il piacere di giocare insieme ai compagni per realizzare un manufatto. □

Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità. □

Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali. □



## Moduli di orientamento formativo

Dettaglio plesso: I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS

---

SCUOLA SECONDARIA II GRADO

---

### ○ Modulo n° 1: Visita in azienda

L'istituto in collaborazione con aziende del territorio, partecipa e organizza a visite pensate per permettere agli Alunni di vedere da vicino realtà aziendali, scoprire ambienti innovativi e all'avanguardia, e per fornire spunti per il proprio percorso personale e professionale.

Vengono organizzati attività di PCTO per permettere agli studenti di saggiare nella realtà la quotidianità lavorativa.

### Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe III	8	0	8

### Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- PCTO
- Percorsi di orientamento presso aziende del territorio



## ○ **Modulo n° 2: Visita in azienda**

L'istituto in collaborazione con aziende del territorio, partecipa e organizza a visite pensate per permettere agli Alunni di vedere da vicino realtà aziendali, scoprire ambienti innovativi e all'avanguardia, e per fornire spunti per il proprio percorso personale e professionale.

Vengono organizzati attività di PCTO per permettere agli studenti di saggiare nella realtà la quotidianità lavorativa.

## **Numero di ore complessive**

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe IV	8	0	8

## **Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo**

- PCTO
- Visita in azienda del territorio

## ○ **Modulo n° 3: Visita in azienda**

L'istituto in collaborazione con aziende del territorio, partecipa e organizza a visite pensate per permettere agli Alunni di vedere da vicino realtà aziendali, scoprire ambienti innovativi e all'avanguardia, e per fornire spunti per il proprio percorso personale e professionale.

Vengono organizzati attività di PCTO per permettere agli studenti di saggiare nella realtà la quotidianità lavorativa.



## Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe V	8	0	8

## Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- PCTO
- Visita presso aziende del territorio

### ○ Modulo n° 4: Colloquio nel mondo del lavoro

Lo studente deve saper analizzare i suoi interessi, le sue reali capacità, deve ipotizzare le sue potenzialità anche in campi diversi da quelli scolastici. A questo scopo vengono organizzati degli incontri con enti esterni per poter prendere contatto con la realtà del colloquio di lavoro.

## Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe V	6	0	6



## Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Ente esterno non alla scuola

### ○ Modulo n° 5: Nel mondo del lavoro

L'istituto organizza incontri con enti esterni per approfondire la metodologia e dare supporto per la pianificazione della ricerca attiva del lavoro.

L'obiettivo è di accompagnare i giovani nell'individuazione della posizione ricercata, nella compilazione del curriculum vitae e nella stesura della lettera di presentazione.

Verranno illustrati i principali canali di ricerca del lavoro: piattaforme online e il loro funzionamento e centri per l'impiego.

## Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe V	6	0	6

## Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Ente esterno

### ○ Modulo n° 6: Orientamento post diploma

L'Istituto organizza seminari di orientamento scolastico post diploma in Istruzione e Lavoro



nelle Carriere medico sanitarie, nelle Forze di Polizie e nelle Forze Armate e nel settore Istruzione e Lavoro nelle Carriere Universitarie.

## Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe V	6	0	6

## Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Percorsi di orientamento delle università nelle scuole

### ○ Modulo n° 7: Scegli con noi

L'Istituto organizza la visita ad Agripolis dove l'Ateneo di Padova si presenta alle future matricole con "Scegli con noi", l'evento che offre ai giovani l'occasione per conoscere il contesto della formazione universitaria e i corsi di studio offerti, fare esperienza di didattica disciplinare attiva, conoscere gli ambiti occupazionali possibili nonché i lavori futuri sostenibili e inclusivi. Un'occasione unica per conoscere tutti i servizi che accompagnano il percorso di studi

## Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe V	4	0	4



## Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Percorsi di orientamento delle università nelle scuole

### ○ Modulo n° 8: Orientamento in classe

Il nostro istituto cura, con attività mirate e incontri programmati fra insegnanti delle diverse discipline, attività di orientamento che favoriscono una scelta consapevole del percorso scolastico degli alunni e contrasta il fenomeno della dispersione che nel nostro paese ha valori superiori alle medie europee.

Tutte le attività da parte degli insegnanti e degli esperti di enti esterni mirano al processo educativo e formativo per una conoscenza completa e consapevole nel mondo delle attività lavorative del territorio e del mondo universitario.

### Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe III	22	0	22

## Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Nuove competenze e nuovi linguaggi
- Docenti e enti esterni.

### ○ Modulo n° 9: Orientamento in classe





Il nostro istituto cura, con attività mirate e incontri programmati fra insegnanti delle diverse discipline, attività di orientamento che favoriscono una scelta consapevole del percorso scolastico degli alunni e contrasta il fenomeno della dispersione che nel nostro paese ha valori superiori alle medie europee.

Tutte le attività da parte degli insegnanti e degli esperti di enti esterni mirano al processo educativo e formativo per una conoscenza completa e consapevole nel mondo delle attività lavorative del territorio e del mondo universitario.

## Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe IV	22	0	22

## Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Nuove competenze e nuovi linguaggi
- Docenti e enti esterni



# Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO)

## ● Visual Design

---

Il progetto, della durata complessiva di 60 ore, prevede lo svolgimento di svariate attività quali l'analisi tecnica, la prototipazione pensata sulla base delle esigenze espresse dal cliente (analisi, concept/sketch, wireframe, mockup, prototype), le regole base della comunicazione grafica, le nozioni sulle ultime tendenze/novità. Gli studenti utilizzeranno inoltre dinamiche dell'ambiente lavorativo come presentazioni/esposizioni con timer, brainstorming, lavori di gruppo, problem solving.

### Modalità

---

- Impresa Formativa Simulata (IFS)

Le attività di alternanza scuola-lavoro sono svolte anche durante i periodi di sospensione dell'attività didattica

### Durata progetto

---

- Annuale

### Modalità di valutazione prevista

---

Gli studenti saranno valutati dal Tutor che esprimerà un giudizio utilizzando un modello di valutazione messo a disposizione della scuola..



### ● Startup your life

---

Si tratta di un'iniziativa di educazione imprenditoriale e di orientamento allo studio e al lavoro che permetterà agli studenti di acquisire, nell'ambito dei Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO), competenze manageriali e imprenditoriali.

#### Modalità

---

- PCTO presso Struttura Ospitante

#### Soggetti coinvolti

---

- "Ente Privato (EPV)

#### Durata progetto

---

- Annuale

#### Modalità di valutazione prevista

---

### ● Progetto Videogiochi

---

Si tratta di un'esperienza volta a far capire cosa c'è dietro ad un videogioco, partendo dalle basi (cos'è un videogioco, la storia, i tool, i linguaggi) per poi spostarsi su topic più complessi come la



programmazione ad oggetti nei videogiochi, i pattern usati, la struttura di un motore grafico, l'ottimizzazione e i motori grafici leader del settore (Unity3D, Unreal Engine) con approfondimenti su come tutto questo viene usato nel progetto.

## Modalità

---

- PCTO presso Struttura Ospitante

## Soggetti coinvolti

---

- "Impresa (IMP)

## Durata progetto

---

- Annuale

## Modalità di valutazione prevista

---

Gli studenti saranno valutati dal Tutor che esprimerà un giudizio utilizzando un modello di valutazione messo a disposizione della scuola..



## Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa

### ● Certificazione informatica ICDL

Agli studenti del biennio l'Istituto propone la certificazione ICDL BASE sotto l'egida dell'AICA Associazione Italiana per l'informatica ed il Calcolo Automatico (<http://www.icdl.it/icdl-base>) che attesta il livello essenziale di competenze informatiche e web, in relazione con le discipline insegnate quali Tecnologie Informatiche e Scienze e Tecnologie Applicate. Può essere conseguita sostenendo esami nel corso dell'anno scolastico superando i 4 moduli da cui è composta: Computer Essentials | Fondamenti del Computer (gestione dei file e delle cartelle e concetti di informatica di base: hardware, software, reti e sicurezza) - Online Essentials | Navigazione in rete (concetti e competenze fondamentali necessari alla navigazione in rete, efficacia nella metodologia di ricerca delle informazioni, comunicazione online e uso della posta elettronica) - Word Processing | Elaborazione documenti (competenze per svolgere attività relative alla creazione e formattazione documenti di testo, ad esempio lettere, relazioni e articoli) - Spreadsheets | Fogli elettronici e di calcolo (competenze relative alla creazione, formattazione, modifica e utilizzo di fogli di calcolo, sviluppo di formule standard e funzioni, creazione e formattazione di grafici o tabelle). Nel corso dell'anno scolastico è prevista anche l'erogazione degli esami per le classi del triennio volti a conseguire la certificazione ICDL FULL STANDARD che, oltre ai 4 moduli sopracitati, si compone di altri 3 scelti da AICA (<http://www.icdl.it/moduli-e-certificazioni>): - Online Collaboration - Presentation - IT Security

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- incremento dell'alternanza scuola-lavoro nel secondo ciclo di istruzione

### Risultati attesi

Acquisire le abilità necessarie per poter lavorare con il personal computer nell'ambito di una



azienda, un ente pubblico, uno studio professionale

Destinatari	Gruppi classe
-------------	---------------

Risorse professionali	Interno
-----------------------	---------

Risorse materiali necessarie:

---

<b>Laboratori</b>	Con collegamento ad Internet
-------------------	------------------------------

	Informatica
--	-------------

	Multimediale
--	--------------

<b>Aule</b>	Aula generica
-------------	---------------

## ● ROBOCUP JUNIOR Veneto

---

L'ITI G. FERRARIS fa parte della rete di scuole denominata ROBOCUP JUNIOR Veneto (<http://www.robocupjrveneto.it/>) e come tale partecipa a gare territoriali > regionali > nazionali coinvolgendo gli studenti di tutte le classi in veri e propri concorsi di robotica nei quali vengono presentate realizzazioni progettate e costruite interamente dalla A alla Z nel corso dell'anno scolastico. I ragazzi vengono così coinvolti in progetti stimolanti e ricchi di soddisfazione e, mediante l'utilizzo di manuali in lingua inglese, migliorano senza dubbio anche l'apprendimento della lingua. RESCUE LINE è la categoria di Robocup JR alla quale partecipa l'istituto.

Destinatari	Classi aperte verticali
-------------	-------------------------

Risorse professionali	Interno
-----------------------	---------

Risorse materiali necessarie:

---

<b>Laboratori</b>	Con collegamento ad Internet
-------------------	------------------------------



Informatica

Multimediale

## ● Certificazioni di lingua inglese

---

Per quanto concerne la lingua straniera l'Istituto propone certificazioni di lingua Inglese FIRST e PET: vengono istituiti corsi di potenziamento linguistico agli studenti che vogliono conseguire la certificazione di lingua Inglese finalizzati al conseguimento degli esami che verranno sostenuti presso la Oxford School.

### Risultati attesi

---

Obiettivi primari del corso sono l'incremento delle competenze comunicative in lingua inglese e il raggiungimento dei livelli B1 e B2.

Destinatari	Classi aperte parallele
-------------	-------------------------

Risorse professionali	Interno
-----------------------	---------

### Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori	Lingue
------------	--------

	Multimediale
--	--------------

Aule	Aula generica
------	---------------

## ● Olimpiadi di Informatica

---

Trattasi di un evento al quale l'ITI FERRARIS partecipa da oltre 10 anni e che nasce da un accordo





tra MIUR - Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e AICA - Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico. L'evento assume particolare significato in quanto costituisce occasione per far emergere e valorizzare le "eccellenze" esistenti nella scuola italiana, con positiva ricaduta sull'intero sistema educativo. A maggior ragione, se si considera che le discipline scientifiche hanno un valore strategico sia per lo sviluppo della ricerca scientifica e tecnologica sia per la formazione culturale e professionale dei giovani. Inoltre, attraverso iniziative come le Olimpiadi di Informatica, si creano le precondizioni per preparare gli studenti al lavoro ed agli ulteriori livelli di studio e ricerca. (<https://www.olimpiadi-informatica.it/index.php/oii/cosa-sono.html>).

Destinatari

Classi aperte verticali

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Informatica

## ● Progetto di scacchi

Il corso è rivolto ai ragazzi della classe prima e si svolge nell'arco dei primi due trimestri per un'ora alla settimana subito dopo l'orario scolastico. Mira a sviluppare l'apprendimento e l'acquisizione delle tecniche base di gioco e strategie degli scacchi. Il progetto prevede inoltre l'iscrizione degli studenti che lo vorranno ai Giochi Studenteschi.

Risultati attesi

Potenziare le capacità logiche, di ragionamento e di concentrazione. Diminuire il rischio di deficit dell'attenzione.





Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Esterno

Risorse materiali necessarie:

---

Aule

Aula generica

## ● Corso di Visual Design

---

Altro corso interessante proposto dall'Istituto è quello di VISUAL DESIGN rivolto a tutti gli studenti con la finalità di analizzare il ruolo della comunicazione applicata al web, attraverso lo studio delle regole della comunicazione grafico-visiva comprendente cromie, font e immagini inserite nel contesto della multimedialità e che ne costituiscono la fruibilità. Il raggiungimento delle competenze professionali previste si attua attraverso una formazione teorica e pratica che include l'acquisizione di competenze comportamentali tali da garantire, al termine del percorso formativo, la piena padronanza di tutte le competenze necessarie e la loro immediata spendibilità nell'ambiente lavorativo.

Risultati attesi

---

Obiettivi primari del corso sono: - acquisizione di una metodologia di lavoro specifica che parte dall'analisi tecnica arrivando alla prototipazione pensata sulla base delle esigenze espresse dal cliente (analisi, concept/sketch, wireframe, mockup, prototype); - acquisizione delle regole base della comunicazione grafica, dei principi e delle teorie a essa correlata; - acquisizione di nozioni sulle ultime tendenze/novità; - preparare gli studenti alle dinamiche e alle situazioni tipiche dell'ambiente lavorativo, quali presentazioni/esposizioni con timer, brainstorming, lavori di gruppo, problem solving.

Destinatari

Classi aperte parallele



Risorse professionali

Esterno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Informatica

Multimediale

## ● EDUCAZIONE CIVICA

Il progetto si articola in una serie di attività legate all'educazione alla legalità e al rispetto delle leggi in tutti gli ambienti di convivenza sociale. La realizzazione delle attività di seguito riportate sarà condizionata dall'attuale situazione emergenziale e, pertanto, gli eventi potrebbero essere rinviati sospesi o realizzati solo parzialmente. L'orientamento generale sarà quello di richiedere, se possibile, l'organizzazione degli incontri in videoconferenza. 1. Incontri con la Polizia municipale di educazione stradale : Incontro sul tema "Il ciclomotore e il motociclo"; " guida in stato di ebbrezza (alcolica e sotto l'effetto di sostanze psicotrope)"; "le responsabilità civili e penali" 2. Partecipazione allo spettacolo organizzato dalla Polizia Municipale di Padova "Dalla parte della legalità" in data da destinarsi, presso la sede indicata dalla Polizia e più idonea a garantire il necessario distanziamento. N.B. La possibilità di organizzare gli incontri dipenderà dalla disponibilità della Polizia locale. 3. E' prevista la partecipazione ad un incontro con la Camera Penale di Padova in presenza, se le condizioni emergenziali lo permetteranno. 4. Incontro su "Educazione alla salute" con Associazione Piccoli Punti ONLUS dello IOV di Padova 5. Incontro con AVIS - Campagna per donazioni

Risultati attesi

Finalità generali del progetto: perseguire con ogni mezzo e in ogni contesto il principio di legalità e di solidarietà dell'azione individuale e sociale, promuovendo principi valori e ambiti di contrasto alla criminalità. Conoscenza dei temi della legalità: i comportamenti a rischio dei



giovani, la devianza, il disagio minorile, educare alla comprensione dell'insieme delle norme che hanno lo scopo di disciplinare la civile convivenza, considerando anche che il bene individuale non è in contrapposizione al bene collettivo. Sensibilizzare i giovani ai principi di serietà, onestà, lealtà, coerenza suscitando nei giovani studenti il desiderio di conoscenza delle regole giuridiche e in particolare le motivazioni per cui queste devono essere rispettate.

Destinatari

Gruppi classe

### Risorse materiali necessarie:

**Laboratori**

Con collegamento ad Internet

Disegno

Informatica

**Aule**

Proiezioni

Teatro

Aula generica

Comune di Padova – Polizia Municipale –  
Camera Penale Padova – Associazione Piccoli  
Punti ONLUS dello IOV di Padova – AVIS  
Padova

**Strutture sportive**

Convenzione con il Centro Universitario  
Sportivo

## ● Progetto Videogiochi

Si tratta di un'esperienza volta a far capire cosa c'è dietro ad un videogioco, partendo dalle basi (cos'è un videogioco, la storia, i tool, i linguaggi) per poi spostarsi su topic più complessi come la programmazione ad oggetti nei videogiochi, i pattern usati, la struttura di un motore grafico, l'ottimizzazione e i motori grafici leader del settore (Unity3D, Unreal Engine) con approfondimenti su come tutto questo viene usato nel progetto.



### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

---

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- incremento dell'alternanza scuola-lavoro nel secondo ciclo di istruzione
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- definizione di un sistema di orientamento

### Risultati attesi

---

Creare prototipi che dimostrino le capacità dei ragazzi nell'ambito degli applicativi di intrattenimento elettronico, che permetta loro di toccare con mano anche lo sviluppo videoludico.

Destinatari

Gruppi classe

Risorse professionali

Esterno

### Risorse materiali necessarie:

---

**Laboratori**

Con collegamento ad Internet

Informatica

Lingue

Multimediale



Aule

Proiezioni

Aula generica



## Attività previste in relazione al PNSD

### PNSD

---

#### Ambito 1. Strumenti

#### Attività

Titolo attività: Collegamento Internet  
Veloce  
ACCESSO

- Fibra e banda ultra-larga alla porta di ogni scuola

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**

Titolo attività: Office 365 per Studenti  
IDENTITA' DIGITALE

- Un profilo digitale per ogni studente

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**

Titolo attività: Office 365 per Docenti  
IDENTITA' DIGITALE

- Un profilo digitale per ogni docente

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**

#### Ambito 2. Formazione e Accompagnamento

#### Attività

Titolo attività: Formazione iniziale

- Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica



Ambito 2. Formazione e  
Accompagnamento

Attività

**FORMAZIONE DEL PERSONALE**

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**

Titolo attività: Monitoraggio  
ACCOMPAGNAMENTO

· Il monitoraggio dell' intero Piano (Sinergie - Legame con il Piano Triennale per l'Offerta Formativa)

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**



## Valutazione degli apprendimenti

Ordine scuola: **SCUOLA SECONDARIA II GRADO**

---

I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS - PDTF015003

### Criteri di valutazione comuni

La valutazione tiene conto dei seguenti aspetti:

- conoscenza degli argomenti;
- capacità di analisi;
- conoscenza dei linguaggi specifici delle diverse discipline;
- capacità critica;

Oltre alla valutazione delle prove, i docenti tengono conto anche dei seguenti parametri di riferimento: attenzione, impegno, partecipazione al dialogo educativo, ritmo di lavoro, puntualità nelle consegne, rispetto degli impegni presi e delle regole di gruppo.

La media del periodo (trimestre) si calcola su congruo numero di valutazioni (non meno di due).

La dicitura " Non Classificato" (N.C.) è utilizzata solo in caso di assenze tali da non permettere le acquisizioni di sufficienti elementi di giudizio. Gli alunni assenti al momento delle verifiche programmate saranno valutati con modalità e tempi compatibili con lo svolgimento delle normali attività didattiche.

I docenti hanno a disposizione diversi metodi per valutare gli studenti: interrogazioni orali, verifiche scritte, test a risposta multipla, trattazione breve dei quesiti posti.

### Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Il Collegio dei docenti del 30/11/2020 ha concordato di condividere criteri, griglie di valutazione con descrittori di livelli comuni per ciascuno dei tre nuclei fondanti del nuovo insegnamento. Il voto di fine periodo sarà proposto per ciascuno studente dal coordinatore di Educazione civica della classe,





dopo aver raccolto i dati e le evidenze da tutti i docenti contitolari dell'insegnamento.

## **Allegato:**

Griglia di valutazione per l'attribuzione dei voti di.pdf

## **Criteri di valutazione del comportamento**

- frequenza e puntualità;
- rispetto del regolamento d'Istituto e delle regole scolastiche;
- rispetto nei confronti dei compagni e dei docenti;
- rispetto degli ambienti, delle strutture e dei materiali della scuola;
- comportamento responsabile e collaborativo, sia a scuola che nelle uscite (visite e viaggi di istruzione, stage linguistici o lavorativi, tirocinio, manifestazioni sportive ecc.)
- partecipazione alle attività di classe e di istituto.

## **Criteri per l'ammissione/non ammissione alla classe successiva**

La valutazione finale va intesa come la sintesi di quanto elaborato, acquisito e prodotto nel corso dell'anno dagli studenti, e in generale dall'evoluzione del loro processo formativo. L'ammissione/non ammissione alla classe successiva, è decisa dall'intero Consiglio di Classe sulla base degli elementi di giudizio che ogni singolo docente esprime in relazione ai voti ottenuti nelle prove e nelle verifiche sostenute dallo studente durante l'anno scolastico e dalle quali risultino:

- le conoscenze e le competenze acquisite;
- le capacità di analisi e di sintesi sviluppate.

Il tutto in riferimento ai "saperi minimi" previsti nella programmazione di ogni singola materia, utilizzando i criteri di valutazione concordati, e valorizzando i progressi in corso d'anno.

Nella formulazione del giudizio complessivo sullo studente, il Consiglio di classe terrà conto inoltre:

- dell'impegno, interesse e partecipazione messi in evidenza;
- della capacità dell'allievo di recuperare le lacune e superare i ritardi nella preparazione attestata da prove oggettive;
- della sua disponibilità al dialogo educativo e al rapporto costruttivo con docenti e compagni;
- della possibilità di superare gli eventuali debiti accumulati.



Criteria di ammissione alla classe successiva sono:

- sufficienza in tutte le discipline;
- nel caso di insufficienze, da una a tre materie, sospensione del giudizio fino al superamento dei debiti formativi con esami da svolgersi nel mese di settembre.



## Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica

### Analisi del contesto per realizzare l'inclusione scolastica

---

La scuola offre un'ampia proposta di attività per gestire gli studenti che necessitano di inclusione. Qualora siano presenti casi di alunni che presentano disturbi specifici nell'apprendimento o richiedenti bisogni educativi speciali, la scuola ha sviluppato un protocollo e apposita modulistica secondo la normativa recente che prevede la compilazione di un Piano Educativo Individualizzato (PEI) per l'inclusione degli studenti con disabilità e un Piano Didattico Personalizzato (PDI) per gli alunni con DSA e in situazione di svantaggio socio-culturale, all'inizio di ogni scolastico (ad opera del Consiglio di Classe). Si mira a mettere in atto una didattica personalizzata e adottando misure specifiche che possano il più possibile facilitare il percorso dello studente. Il corpo docente si impegna a sottoporre ad un costante monitoraggio questo tipo di situazioni.

La scuola, inoltre, mette a disposizione uno sportello di consulenza per il supporto psicologico gestito da figure di psicologi professionisti, per gli studenti e i genitori che vorranno usufruirne, dando la possibilità di seguire e risolvere problematiche relative ai bisogni e alle esigenze dell'età evolutiva.

### Composizione del gruppo di lavoro per l'inclusione (GLI):

---

Dirigente scolastico  
Docenti curricolari  
Personale ATA  
Specialisti ASL  
Famiglie  
Studenti



## Modello organizzativo

PERIODO DIDATTICO: Trimestri  
Trimestri: primo periodo (settembre-dicembre), secondo periodo (dicembre-marzo), terzo periodo (marzo-giugno)

### Figure e funzioni organizzative

Responsabile di laboratorio	Coordinamento delle attività nei laboratori, e manutenzione delle attrezzature messe a disposizione degli studenti durante le attività didattiche in orario scolastico o extrascolastico.	1
Team digitale	Animazione digitale dell'Istituto, cura e manutenzione delle attrezzature multimediali.	2
Coordinatore dell'educazione civica	Il Coordinatore di Educazione Civica per il Biennio è la docente di Diritto ed Elementi di Economia, e per ciò che riguarda il triennio il coordinatore di ogni classe. I Referenti attuano l'insegnamento dell'Educazione civica attraverso l'utilizzo di tutoring, l'utilizzo di consulenza e di formazione e di supporto alla progettazione nei confronti dei colleghi. Gestiscono lo sviluppo e la realizzazione di progetti multidisciplinari e di collaborazioni interne fra i docenti, finalizzati a dare concretezza alla trasversalità	5



	dell'insegnamento.	
Coordinatore attività ASL	Referente ed organizzatore delle attività di alternanza scuola lavoro per gli studenti dell'istituto.	1



# Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza

## Organizzazione uffici amministrativi

---

Ufficio per la didattica

Figura responsabile per la parte di segreteria didattica con funzione di coordinamento delle attività della Segreteria.

## Servizi attivati per la dematerializzazione dell'attività amministrativa

---

Registro online <https://web.spaggiari.eu/>

Gestione formazione sicurezza sul lavoro per personale scolastico e studenti

<http://safetyforschool.spaggiari.eu/>



## Reti e Convenzioni attivate

### Denominazione della rete: **ROBOCUP JR. VENETO**

---

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola  
nella rete:

Partner rete di scopo

### Denominazione della rete: **Convenzione Medico Competente**

---

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale
- Sorveglianza sanitaria e idoneità lavorativa.

Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Altri soggetti

Ruolo assunto dalla scuola  
nella rete:

Collaborazione tra medico e datore di lavoro per formare ed informare i lavoratori sui temi di sicurezza e organizzazione del



---

primo soccorso.





## Piano di formazione del personale docente

### Titolo attività di formazione: Formazione in materia di sicurezza

---

Mediante l'utilizzo della piattaforma Safety For School, si propone al personale scolastico i corsi necessari per la verifica e gestione della salute e sicurezza nell'ambiente scuola.

Destinatari	Tutto il personale dell'istituto.
Modalità di lavoro	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratori</li><li>• Social networking</li></ul>
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

### Titolo attività di formazione: Formazione e supporto della piattaforma MICROSOFT OFFICE 365.

---

Le attività sono rivolte al personale della scuola come supporto all'uso della piattaforma OFFICE 365.

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base
Destinatari	Tutto il personale scolastico
Modalità di lavoro	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratori</li><li>• Social networking</li></ul>



---

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola